

BUNDESREPUBLIK

[®] Offenlegungsschrift _® DE 4232762 A1

(8) Int. Ci.6: G 07 F 17/34

DEUTSCHLAND



PATENTAMT

DEUTSCHES

② Aktenzeichen: Anmeldetag:

P 42 32 762.8 25. 9.92

Offenlegungstag:

31. 3.94

(nablemnA (f)

Bally Wufff Automatan GmbH, 12045 Barlin, DE

@ Erfinder:

Kloß, Hans, 1000 Berlin, DE

BEST AVAILABLE COPY

(A) Geldspielgerät

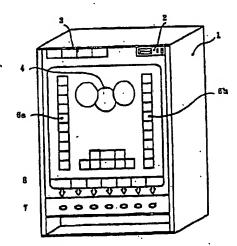
Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät. Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Getaspleigerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Stauerelnheit mit Zufellszahlangenerator, Anordnung zur Gewinn-Nichtgewinnermittung, Datsnapelcherverrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie verschiedene Ausspleitzbieaus aufweist.

Die Aufgabe der Erfindung besteht derin, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Meterialeinsetz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältiga Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum

viele Spieler ansprechen.

Gelöst wird diese Aufgabe dadurch, daß mindestans zwei unterschiedliche, in sich geschlessene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demeelben Geldspielgeret resilisiert und enthehen sind. Hierbei kann es sich sowohl um Weizen-, Schalben-, Kerten-, Würfel- oder Stellehber Gerine hendelte Zus Seauenung des Spielshitzuffes Bhnliche Gerete handein. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallseinrichtung vorgesehen, über weiche spielsystemunebhengig eine Gewinn- oder Verlustkombinstion ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung deren, deß im Anechiuß an die Ermittlung der Gewinn- oder Vertustkombinetion die symboltregenden Arzeigeelemente (z. B. Karten, Würfeln, Scheiben oder Shnilches) auf eine dieser Kombins-

tion entsprechende Darstellung gebracht werden. Für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie welterer Besonderheiten des Jawells aktiven Spielsystems ist



DE 42 32 762

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenarator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, Datenspeichervorrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie verschiedene Ausspieltableaus aufweist.

Die Arbeitsweise derartiger, allgemein bekannter 10 Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte besteht darin, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermitteit, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulästriebsmotoren der Umlaufkörper auf der der jeweiligen 13 darin, daß die gesamte Frontieite als Video-Display aus-Zufaliszahl enusprechenden Position gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-Nichtgewinnermittlung die Stopppositionen der einzelnen Umlaufkörper auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhaite von 20 Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt

Weiterhin ist es bekannt, als Mittel zur Darstellung

von Spielelementen Bildschirme einzusetzen.

Sowohl der Grundaufbau als auch das Grundprinzip 25 der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt. Wesentlich war bisher jedoch daß jeweils ein komplettes Gerät für die Realisierung eines Spielsy-

stems verwendet wurde.

Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte der gattungsge- 30 mäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genannten Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch die Realisierung unterschiedlicher Spielsysteme mit Zusatzgewinnehancen wie Bonus- und Jackpotvariationen. Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispielen, 33 Ausspielungen und ahnlichem soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

Hier setzt die Aufgabe der Erfindung ein, die darin besteht, ein munzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum viele Spie-

ler ansprechen.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe durch die kenn- 45 zeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegniffs gelöst. Vorteilhaste Weiterbildungen sind in den Unteranspru-

chen aufgezeigt

Die erfindungsgemaße Lösung zeichnet sich dadurch 50 aus, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Walxen-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ahnliche Gerate han- ss deln. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallseinrichtung vorgesehen, über welche Spielsystem unabhangig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß 60 im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenden Anzeigeelemente (z. B. Karten, Würfeln, Scheiben oder ahnliches) auf eine dieser Kombination entsprechende Darstellung gebracht werden.

Für die Darstellung der Spiel- und Riskoelemente sowle weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems ist zumindest ein Teil der Frontseite aus

einer Video-Displayanzeige gebildet, die mit der zentralen Steuereinheit und über diese mit der Speichereinheit und der Zufallseinrichtung in Verbindung steht Vorteilhafterweise können auf dem Video-Display

5 zusätzliche Symbole und/oder informationen, wie

- Spielsystembeschreibung,

- Spielsnimationen,

Firmen- und/oder Produktwerbungen

- Statistikdaten,

Fehlermeidungen und Serviceinformationen und Abnliches dars tellbar sein.

Eme weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht winaplan, Risikoleiter(n), Münzspeicher, oder Telle hiervon darstellbar sind.

Für die Gewährleistung eines ausreichenden Speicherbereiches und eines schnellen Speicherzugriffs kann die Speichereinheit für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet sein.

Welterhin kann eine Vorrichtung vorgeschen sein, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit gespeicherten Spielsystemen erfolgt.

Für einen möglichst universellen Einsatz eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerates können auf dem Video-Display Falder vorgesehen sein, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die Jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten darstellbar ist. Hierdurch wird eine Veränderung der Tastenfunktion in Abhängigkeit des jeweils aktuellen Spielsystems ermög-

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, auf dem Video-Display ein Menufeld darzustellen, in welchem mittels einer der Tasten im Tastenfeld eine Auswahl vorgenommen werden kann. Diese Auswahl kann neben der Umschaltung zwischen den Spielsystemen auch die Darstellung von Zusatzinformationen oder ähnlichem betref-

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß nach Oberschreitung einer vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerat nicht bespielt wurde, eine zufallsabhingige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist. Dies läßt den Eindruck entstehen, als ob in gewissen Zeitabständen ein anderes, möglicherweise interessanteres Geldspielgerat an gleicher Stelle erscheint, ohne daß dies körperlich ausgetauscht werden muß.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand der Zeichnungen in einem Ausführungsbeispiel

näher beschrieben werden. Hierbei zeigen:

Fig. 1 Frontansicht eines erfindungsgemäß ausgebüldeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 2 einen vergrößerten Ausschnitt des Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 3 Blockschaltbilddarstellung der wesentlichen

Funktionsgruppen. Fig. 1 zeigt ein Geld- oder Unterhaltungsspielgerat L, welches die bekannten Funktionselemente Geldeingabeöffnungen 2 Anzeigen 3 für Sonderspiele, Freispiele, Gewinnspeicher und Munzspeicher, eine Umlaufkorpergruppe 5, Risikoleitern 6a und 6b sowie ein Funktionstastenseld 7 aufweist. Sowohl die Umlaufkörpergruppe 5, als auch die Risikoleitern 6a und 6b werden auf einem Video-Display 4 dargestellt, welches ebenfalls Felder 8 zur Darstellung der aktuellen Funktion der

42 32 762

einzelnen Tasten innerhalb des Funktionstastenfeldes 7

aufweist In Fig. 2, welche einen vergrößerten Ausschnitt eines erfindungsgemaß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerates 1 zeigt, ist erkennbar, daß mittels einer der Tasten im Steuertastenfeld 7 eine Umschaltung zwischen verschiedenen Spielsystemen vorgenommen werden kann. Bei Auswahl eines anderen Spielsystems wurden dann dessen Spielsymbole, wie zum Beispiel Karten, Würfel oder ahnliche, auf dem Video-Display 4 dargestellt Eine derartige Umschaltung bewirkt, daß ohne Auszahlung von Spieleinsatz und Gewinnen und nachfolgendem Wechsel zu einem anderen Gerät und der dort erforderlichen erneuten Einzahlung des Spieleinsatzes innerhalb kürzester Zeit ein anderes Spiel auf- 15 gerufen und mit diesem weitergespielt werden kann.

Da in einem neuen Spielsystem die Steuertasten 7 möglicherweise eine völlig andere Bedeutung und/oder Zuordnung aufweisen, wird deren aktuelle Bedeutung dann in den Anzeigeseldern 8 aktualisiert dargestellt. 20 Dies kann derart erfolgen, daß immer nur die jeweils aktuelle Bedeutung der Tasten auf dem Video-Display 4 zu sehen ist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß ständig alle möglichen Funktionen der Tasten dargestellt sind und sich die jeweils aktuelle sich von den 2s Obrigen deutlich unterscheidend hervorgehoben ist.

Alle Vorgänge in allen Spielsystemen werden von ein und derselben zentralen Steuereinheit 9, die mit nur einer Zufallseinrichtung 10 in Verbindung steht, gesteuert Hierdurch werden der technische Aufwand und so- 30 mit auch die Kosten wesentlich reduziert.

Zur Speicherung der unterschiedlichen Spielsysteme kann eine CD-ROM-Speichereinheit 11 verwendet werden, die eine ausreichende Speicherkapazität und eine schneile Austauschbarkeit gewährleistet. Dies ermög- 35 licht, daß auch von einem Laien ohne weiteres aktualisierte Spielsystemfassungen oder völlig neue Spielsysteme in das erfindungsgemaß ausgebildete Geld- oder Unterhaltungsspielgerät i implantiert werden können.

Während der Zeiten, in denen an einem erfindungsge- 40 maßen Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 nicht gespielt wird, sind auf dem Video-Display 4 beispielsweise Produkt- oder Firmenwerbungen, Spielanimationen, Statistikdaten, Fehlermeldungen und Serviceinformationen oder Ehnliches darstellbar, Hierdurch erhalten 45 derartige Geräte völlig neue Einsatzmöglichkeiten.

Ein weiterer Vorzug der erfindungsgemäß ausgebildeten Gerate besteht darin, daß lediglich einmalig ein solches Grundgerät angeschafft werden muß. Später lassen sich durch Austausch des CD-ROM-Speichers 11 50 neue Spielsysteme implantieren, die gegebeneufalls in ihrer Zulassung abgelaufene ersetzen. Technisch könnte dies dadurch realisiert werden, daß die Zulassungsdaten und -nummer mit auf der CD-ROM gespeichert und permanent auf dem Video-Display 4 angezeigt werden. ss Ist nun die Zulassung für die auf der CD-ROM enthaltenen Spielsysteme abgelaufen, so wird selbige lediglich durch eine neue zugelassene ersetzt. Bei einer derartigen Verfahrensweise wurde eine erhebliche Kostenreduzierung auf Seiten der Betreiber entstehen.

Patentansprüche

1. Geldspielgerät, welches zumindest die Funktionsgruppen

zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlenge-

- Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinner-

mittlung.

Datenspeichervorrichtungen und

Anzeigevorrichtungen für Guthaben und

Gewinnspeicher sowie

verschiedene Ausspieltableaus aufweist und deren Arbeitsweise darin besteht, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinhelt als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend gewinnsymboltragende Anzeigeelemente auf einer, der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestopps werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Anzeigeelemente auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggl. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt, dadurch gekennzeichnet,

daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät (1) rea-

lisiert und enthalten sind,

daß zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme aur eine zentrale Steuereinheit (9) und eine Zufallseinrichtung (10) vorgesehen sind über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinnoder Verlustkombination ermitteit wird und daß zumindest für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente (5, 6a, 6b) sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems, zumindest ein Teil der Frontseite, aus einem Video-Display (4) gebildet ist, die mit der zentralen Steuereinheit (9) und über diese mit der Speichereinheit (11) und der Zufallseinrichtung (10) in Verbindung steht.

2. Geldspielgerat nach Anspruch i, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (4) zusätzliche Symbole und/oder Informationen wie

Spielsystembeschreibung,

Spielanimationen,

- Firmen- und/oder Produktwerbungen,

Statistikdaten,

Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sind.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die gesamte Fromseite als Video-Display (4) ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole (5), Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n) (6a, 6b), Mûnz- und Gewinnspeicherspeicher (3), oder Teile hiervon darstellbar sind.

4. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Speichereinheit (11) für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-

ROM-Speicher gebildet ist.

5. Geldspielgerat nach Anspruch 1 bis 4. dadurch gekennzeichnet, daß eine Auswahlmöglichkeit vorgesehen ist mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit (11) gespeicherten Spielsystemen erfolgen kann.

6. Geldspielgerit nach Anspruch 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (5) Felder (8) vorgesehen and, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten im Steuertastenfeld (7) darstellbar ist.

7. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine der Tasten im Tastenfeld

BEST AVAILABLE COPY

DE 42 32 762 A1

(7) als Mentiführungstaste zur Auswahl in einem auf dem Video-Display (4) darstellbaren Mentifeld ausgebildet ist.

8. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß nach Überschreitung einer svorgebbaren zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät (1) nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

35

BEST AVAILABLE COPY

ZEICHNUNGEN SEITE 1

Nummer:

DE 42 32 762 A1 G 07 F 17/34

Int. Cl.⁸:

Offenlegungstag: .

31. Marz 1884

Fig. 1

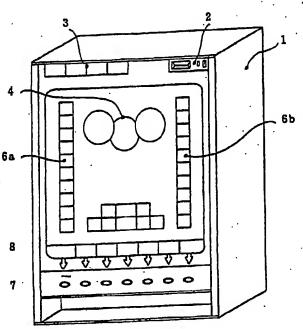
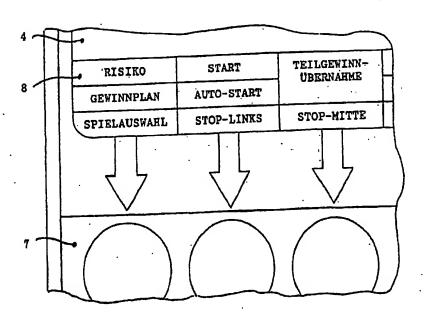


Fig. 2



408 013/427



ZEICHNUNGEN SEITE 2



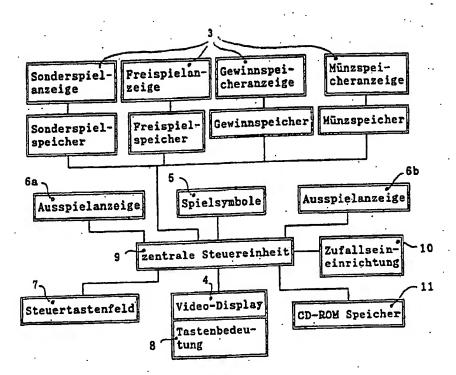
Nummer: .

DE 42 32 762 A1 G 07 F 17/34

Int. Cl.5: Offenlegungstag:

31. März 1994

Fig. 3



BEST AVAILABLE COPY

Cole operated cames machine with a time symbols of games, machine thas alual junction inputs that allow two different games to be represented such as card or rotary symbol carried Title: types

DE4232762 Patent Number: 1994401-34 Publication date: KEOSHANS (DEV Inventor(s)

BALL FYULER AUTOMATEN IMBH (DE) Applicant(8)

TE924232762 D9926925 Application Number: DE924232762 199269250: Priority Number(s): 60711934

IPC Chasification: ● DE4232762 Requested Patents Equivalents:

The coin operated games machine has coin entry (2), a display (3) for special games and freeplays together with win memory contents and total cash values. A number of symbol carrying discs (4) that are rotated in a pseudo-random cycle, risk display strips (6) and a number of function push buttons (7).

The specific functions to be selected are represented on an indicator panel (8). The rotary disc symbols and the risk display strips can be represented as graphical symbols on the centre section which is a video display. The control functions keys can have dual functions that can be changed over to display a different game, e.g. one based upon cards.

USE/ADVANTAGE - Allows two different games to be represented.

THIS PAGE IS BLANK



- (B) BUNDESREPUBLIK
 - DEUTSCHLAND
- **® Offenlegungsschrift** ® DE 42 32 762 A 1
- (a) Int. Cl.5: G 07 F 17/34



DEUTSCHES

PATENTANIT

- Aktenzeichen:
- P 42 32 782.8
- Anmeldeteg:
- 25. 9.92
- Offenlegungstag:
- 31. 3, 84

(7) Anmelder:

Bally Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

@ Erfinder:

KloB, Hans, 1000 Berlin, DE

- (54) Geldspielgerät
- Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geidspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Stauerweimes minuseums die runkmensgruppen zentrale besiehreinheit mit Zufaltzeihlengenerstor, Anordnung zur Gewinn-Nichtgewinnermittiung, Datenspelchervorsichtungen und Anzelgevorsichtungen für Guthaben und Gewinnspelcher sowie verschiedene Ausspieltsbleaus aufwelst. Die Aufgabe der Erindung besteht derin, ein münzbetätigtes Geldenbetonget werenschleren underbese bei minimalem Manner und der Gewinner und Anzeigen und der Gewinner und Anzeigen und Gewinner und Gewinner und Anzeigen und Gewinner und Gewinner und Gewinner und Anzeigen und Gewinner und

Geldspielgerät vorzuschlegen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbeus vielfätige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum

viele Spieler ansprechen.

Geläst wird diese Aufgabe dadurch, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demzeiben Geldspielsgest resisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Watzan-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Gerftie handeln. Zur Steuerung des Spielsbiartes für diese Scheibenteren. für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Stausreinhalte für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Stausreinhalt und eine Zufellsehrichtung vorgesehen, über welche episisystemunshängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derert, daß im Anschluß en die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- der Verlustkombination die gewinn- die gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- die gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- die gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- oder die gewinn- oder Verlustkombination die gewinn- oder die gewinn- o nation die symboltregenden Anzeigselemente (z. B. Karten, Würfeln, Schelben oder ähnliches) auf eine dieser Kombinsvernen, someoen ocer anneuner) auf eine dieser kommina-tion entsprechande Derstellung gebracht werden. Für die Derstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils ektiven Spielsystems ist

въ 8

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein minzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mlt Zufallszahlengenerator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermitthung, Datenspeichervorrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie verschiedene Ausspieltableaus aufweist.

Die Arbeitsweise derartiger, allgemein bekannter 10 Geid- oder Unterhaltungsspielgeräte besteht darin, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend die Antriebsmotoren der Umlaufkörper auf der der jeweiligen Zufaliszahl entsprechenden Position gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stopppositionen der einzelnen Um-laufkörper auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erböhung der Inhalte von 20 Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt.

Weiterhin ist es bekannt, als Mittel zur Darstellung von Spielelementen Bildschirme einzusetzen.

Sowohi der Grundaufbau als auch das Grundprinzip 25 der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt. Wesentlich war bisher jedoch, daß jeweils ein komplettes Gerät filr die Realisierung eines Spielsystems verwendet wurde.

Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte der gattungsgemäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genanntan Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch die Realisierung unterschiedlicher Spielsysteme mit Zusatzgewinnehancen wie Bonus- und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispielen, 🤧 Ausspielungen und ähnlichem soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

Hier setzt die Aufgabe der Erfindung ein, die darin besteht, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bletet, die wiederum viele Spieler ansprechen.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Welterbildungen sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dedurch 50 aus, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Walzen-Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Geräte han- 35 deten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes; dein. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallseinrichtung vorgesehen, über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß er im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenden Anzeigeelemente (z. B. Karton, Würfeln, Schelben oder Ehnliches) auf eine dieser Kombination entryrechende Darstellung gebracht werden.

Für die Darstellung der Spiel- und Rizikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems ist zumindest ein Tell der Frontseite aus einer Video-Displayanzeige gebildet, die mit der zentralen Steuereinheit und über diese mit der Speichereinheit und der Zufallseinrichtung in Verbindung steht.

Vorteilhafterweise können auf dem Video-Display 5 zusätzliche Symbole und/oder Informationen, wie

- Spielsystembeschreibung,
- Spielanimationen,
- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten,
- Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sein.

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht 15 darin, daß die gesamte Frontseite als Video-Display ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole, Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n), Münzspeicher, oder Teile hiervon darstellbar sind.

Für die Gewährleistung eines ausreichenden Speicherbereiches und eines schnellen Speicherzugriffs kann die Speichereinheit für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet sein.

Welterhin kann eine Vorrichtung vorgesehen sein, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit gespeicherten Spielsystemen erfolgt.

Für einen möglichst universellen Rinsatz eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerätes können auf dem Video-Display Felder vorgesehen sein, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tastan darstellbar ist. Hierdurch wird eine Veränderung der Testenfunktion in Abhängigkeit des jeweils aktuellen Spielsystems ermöglicht

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, auf dem Video-Display ein Montifeld darzustellen, in welchem mittels einer der Tasten im Tastenfeld eine Auswahl vorgenommen werden kann. Diese Auswahl kann neben der Umschaltung zwischen den Spielsystemen auch die Darstellung von Zusatzinformationen oder ähnlichem betref-

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß nach Überschreitung einer vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist. Dies läßt den Kindruck entstehen, als ob in gewissen Zeitabständen ein anderes, möglicherweise interessanteres Geldspielgerät an gleicher Stelle erscheint, ohne daß dies körperlich ausgetauscht werden muß.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand der Zeichnungen in einem Ausführungsbeispiel näher beschrieben werden. Hierbei zeigen:

Fig. 1 Frontansicht eines erfindungsgemäß ausgebil-

Fig. 2 einen vergrößerten Ausschnitt des Geld- oder Unterhaltungsspleigerätes;

Fig. 3 Blockschaltbilddarstellung der wesentlichen Funktionsgruppen.

Fig. 1 zeigt ein Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1, welches die bekannten Funktionselemente Geldeingabeöffnungen 2, Anzeigen 3 für Sonderspiele, Freispiele, Gewinnspeicher und Münzspeicher, eine Umlaufkör-pergruppe 5, Risikoleitern 6a und 6b sowie ein Funk-tionstastenfeld 7 aufweist. Sowohl die Umlaufkörpergruppe 5, als anch die Risikoleitern 6a und 6b werden auf cinem Video-Display 4 dargestellt, welches ebenfalls Pelder 8 zur Darstellung der aktuellen Funktion der einzelnen Tasten innerhalb des Funktionstastenfeldes 7

aufweist

In Fig. 2, welche einen vergrößerten Ausschnitt eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 zeigt, ist erkennbar, daß mittels ei- 5 ner der Tasten im Steuertastenfeld 7 eine Umschaltung zwischen verschiedenen Spielsystemen vorgenommen werden kann. Bei Auswahl eines anderen Spielsystems würden dann dessen Spielsymbole, wie zum Beispiel Karten, Würfel oder Shnliche, auf dem Video-Display 4 10 dargestellt, Eine derartige Umschaltung bewirkt, daß ohne Auszahlung von Spieleinsatz und Gewinnen und nachfolgendem Wechsel zu einem anderen Gerät und der dort erforderlichen erneuten Einzahlung des Spieleinsatzes innerhalb kürzester Zeit ein anderes Spiel auf- 18 gerufen und mit diesem weitergespielt werden kann

Da in einem neuen Spielsystem die Steuertasten 7 möglicherweise eine völlig andere Bedeutung und/oder Zuordnung aufweisen, wird deren aktuelle Bedeutung dann in den Anzeigefeldern 8 aktualisiert dargestellt. 20 Dies kann derart erfolgen, daß immer nur die jewells aktuelle Bedeutung der Tasten auf dem Video-Display 4 zu sehen ist. Kine andere Möglichkeit besteht darin, daß ständig alle möglichen Funktionen der Tasten dargestellt sind und sich die jeweils aktuelle sich von den 25 übrigen deutlich unterscheidend hervorgehoben ist.

Alle Vorgänge in allen Spielsystemen werden von ein und derselben zentralen Steuereinbeit 9, die mit nur einer Zufallseinrichtung 10 in Verbindung steht, gesteuert. Hierdurch werden der technische Aufwand und so-

mit auch die Kosten wesentlich reduziert.

Zur Speicherung der unterschiedlichen Spielsysteme kann eine CD-ROM-Speichereinheit 11 verwendet werden, die eine ausreichende Speicherkspazität und eine schnelle Austauschbarkeit gewährleistet. Dies ermög- 35 licht, daß auch von einem Laien ohne weiteres aktualisierte Spielsystemfassungen oder völlig neue Spielsysteme in das erfindungsgemäß ausgebildete Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1 implantiert werden können.

Während der Zeiten, in denen an einem erfindungsge- 40 millen Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 nicht gespielt wird, sind auf dem Vidoo-Display 4 beispielsweise Produkt- oder Firmenwerbungen, Spielanimationen, Statistikdaten, Fehlermeldungen und Serviceinformationen oder ähnliches darstellbar. Hierdurch erhalten 48 derartige Geräte völlig neue Kinsatzmöglichkeiten.

Ein weiterer Vorzug der erfindungsgemäß ausgebildeten Geräte besteht derin, daß ledigtich einmalig ein solches Grundgerät angeschafft werden muß. Später lassen sich durch Austausch des CD-ROM-Speichers 11 sn neue Spielsysteme implantieren, die gegebenenfalls in ihrer Zulassung abgelaufene ersetzen. Technisch könnte dies dadurch realisiert werden, daß die Zulassungsdaten und -nummer mit auf der CD-ROM gespeichert und permanent anf dem Video-Display 4 angezeigt werden. 53 Ist nun die Zulessung für die auf der CD-ROM enthaltenen Spielsysteme abgelaufen, so wird selbige ladiglich durch eine neue zugelassene ersetzt. Bei einer derartigen Verfahrensweise würde eine erhebliche Kostenreduzierung auf Seiten der Betreiber entstehen.

Patentansprüche

- 1. Geldspielgerät, welches zumindest die Funk-
 - zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlenge-
 - Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinner-

- Datenspeichervorrichtungen und

Anzeigevorrichtungen für Guthaben und

Gewinnspelcher sowie

- verschiedene Ausspieltableaus aufweist und deren Arbeitsweise darin besteht, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuerein-

heit als zulässig anerkannt werden und

daß nachfolgend gewinnsymboltragende Anzeigeelemente auf einer, der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Anzeigeelemente auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhö-hung der Inhalto von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt,

dadurch gekennzeichnet. daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät (1) rea-

lisiert und enthalten sind,

daß zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme nur eine zentrale Steuereinheit (9) und eine Zufaliseinrichtung (10) vorgesehen sind über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinnoder Verlustkombination ermittelt wird und

daß zumindest für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente (5, 6a, 6b) sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems, zumindest ein Teil der Frontseite, aus einem Video-Display (4) gebildet ist, die mit der zentralen Steuereinheit (9) und über diese mit der Speichereinheit (11) und der Zufallseinrichtung (10) in Verbindung steht.

2. Geldspielgerit nach Anspruch 1, dadurch ge-kennzeichnet, daß auf dem Video-Display (4) zusktzliche Symbole und/oder Informationen wie

Spielsystembeschreibung.

- Spielanimationen,

- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten

Fehlermeldungen und Servicelnformationen und ähnliches darstellbar sind.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die gesamte Frontseite als Vi-deo-Display (4) ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole (5), Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n) (6a, 6b), Münz- und Gewinnspelcherspelcher (3), oder Teile hiervon derstellbar sind.

4. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Speichereinheit (11) für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-

ROM-Speicher gebildet ist.

5. Geldspielgerat nach Anspruch 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß eine Answahlmöglichkeit vorgesehen ist, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit (11) gespeicherten Spiel-

systemen erfolgen kann.

 Geidspielgerfit nach Anspruch 1 bis 5, dedurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (5) Felder (8) vorgeschen sind, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jewells aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten im Steuertastenfeld (7) darstellbar ist.

7. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine der Tasten im Tastenfeld

6

(7) als Menüführungstaste zur Auswahl in einem auf dem Video-Display (4) darstellbaren Menüfeld ausgebildet ist.

auf dem Video-Display (4) darstellbaren Menureid ausgebildet ist.

8. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß nach Überschreinung einer vorgebharen Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät (1) nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesshen ist.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

15

25

20

30

95

40

45

50

55

60

65

Nummer: Int. Cl.⁸: DE 42 32 762 A1 G 07 F 17/34 31. März 1884

Offenlegungstag:

Fig. 1

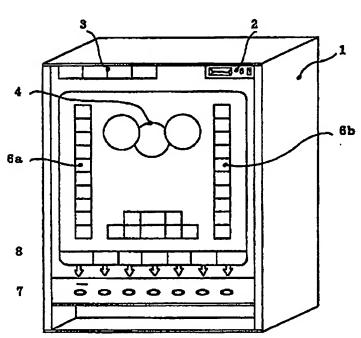
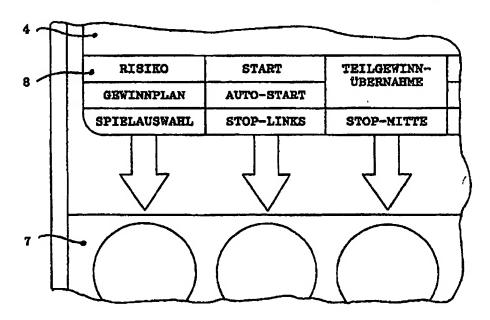


Fig. 2



Nummer: Int. Ci.⁵: Offenlegungetag: DE 42 32 762 A1 Q 07 F 17/34 31. März 1894

Fig. 3

